

Nintendo

東北大学理学部数学科基礎教育センター 川島隆太教授監修

脳を鍛える 大人の DSトレーニング™



取扱説明書

NTR-AND-JPN

NINTENDO DS

タッチスクリーンの基本操作

タッチペン・タッチストラップの基本操作には次の2種類があります。

タッチする

タッチペンなどでタッチスクリーンを軽く押す動作を「タッチする」と言います。



スライドする

タッチペンなどでタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる動作を「スライドする」と言います。



タッチスクリーンに関するご注意

- タッチスクリーンの操作は、専用のタッチペン(MFR-004)やタッチストラップ(MFR-005)、またはゲーム中に用意されたもので操作してください。
- 備付いたタッチペンなどを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- 力を当てて操作しないでください。
- 上掲のタッチペンなどでこすらないでください。

もくじ

はじめに	東北大学東科学技術共同研究センター 教授 川島 周太	4
●「第0部」を上手に使う		5
●脳科学の知見に基づいた脳のトレーニング		8
●「脳を鍛える大人のDSトレーニング」を使って脳のトレーニング		8
ニンテンドーDS本体の操作方法		10
●「脳を鍛える大人のDSトレーニング」の始め方		11
●モードの説明		12
第1部 トレーニング		13
●初めてトレーニングを行うとき		13
●トレーニング		18
●脳状態チェック		26
●グラフ		29
●その他		30
お手軽版		32
●お手軽脳状態チェック		32
●お手軽トレーニング		33
通信		34
●Wi-Fi対戦3D		34
●お手軽通信版		38
●DSワイヤレス通信(DSダウンロードプレイ)の方法		40

脳の機能は青年期を過ぎると加齢とともに低下します。これはごく普通の生活をしていても体力や筋力が年々低下するのと同じです。しかし体力や筋力は毎日の運動習慣で低下を防ぐ、もしくは向上させることができます。つまり体力は鍛えることができるのです。そして私たちの脳についてもこれらと同じだということがわかってきています。毎日、積極的に脳を使う習慣をつけることによって、脳の機能の低下を防ぐことができるのです。

最近物忘れが多くなったと感じたり、言いたい言葉がなかなか出てこないなど、思い当たることはありませんか？ 脳を鍛えることによって、こういった症状が改善される可能性があります。また、お子様や若い方も、脳を鍛えることによって創造力や記憶力を高め、我慢強くなるという効果が期待できます。



●「前頭前野」を上手に使う

脳に蓄えられている知識を実際の場でどのように使うかは、脳の司令塔としての「前頭前野」の働きによります。つまり蓄えられた知識をうまく活用したり、現実をうまく処理したりする「本当の頭のよさ」とは「前頭前野」をうまく使えるかどうかにかかっているのです。そのため、「前頭前野」をどんどん使って鍛えることは、頭が良くなることに通じるということです。

〈脳図解〉



〈脳図の説明〉

人間の左右の脳は、前頭葉・側頭葉・後頭葉・小脳の4つの部分に分かれています。前頭葉の大部分を占める「前頭前野」は人間だけが特別に発達している部分で、創造・記憶・コミュニケーション・自制力などの源泉となっています。まさに「脳の中の脳」と呼ばれるにふさわしい働きをするのです。

●最新の脳科学に基づいた脳のトレーニング

私の最新の研究により、「音読」や「計算」が脳に効果的なトレーニングであることが明らかになりました。下の画像は機能性MRIで測定した脳の血流を図式化したものです。赤や黄色になっている部分は脳が働いている場所です。赤から黄色になるにしたがってより活発に働いていることを示しています。



考え事をしているときの脳
左脳がわずかに働いていますが、右脳は働いていません。



複雑な計算問題を解いているときの脳
一生懸命家を使っている、脳はあまり働いていません。



簡単な計算問題を
速く解いているときの脳

左右の脳の多くの場所が、
活発に働いています。



本を音読しているときの脳

音読スピードが速ければ速いほど活発に働きます。

このように、脳を鍛えるには簡単な計算を速く解くこと、声を出して文章を読むことが有効であることがわかります。

この結果に基づいて、私は小学生から成人までを対象として記憶力のテストを行いました。その結果、簡単な計算と音読の前と後とで記憶力が2～3割もアップするといったデータが得られました。また、認知症患者に計算と音読を週に2～5日行ってもらったところ、学習を行っていない人たちに比べ、認知機能の低下の防止、頭脳機能の改善に成功したのです。

●「**脳を鍛える大人のDSトレーニング**」を使って**脳のトレーニング**
 トレーニングは継続することが大切です。この「**脳を鍛える大人のDSトレーニング**」では、簡単な計算や音読を基本とした脳に最適なトレーニングを毎日楽しく続けられるように作られています。
 トレーニングを行う時間は脳が最も活発に働く午前中が最適です。
 一日ほんの数分だけ、通勤や通学中、空いた時間でできるだけ続けてトレーニングを行いましょう。

これから私と一緒に
 脳のトレーニングを
 始めましょう！
 どうぞよろしく！

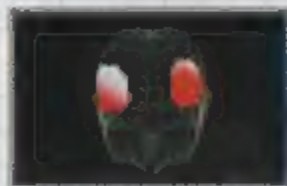


＜最新機器を使用したトレーニングの検証＞

「**脳を鍛える大人のDSトレーニング**」をしているときの**前頭前野**の働きを人間の脳の働きを画像化する装置「**光トポグラフィー**」(写真1)を用いて科学的に検証しました。数十種類のトレーニングを試作し、脳の活性化が証明されたトレーニング(写真2)のみを厳選して収録しています。



(写真1) 脳血流測定中の様子



(写真2) 計測中の3D画像

＜脳年齢チェックのしくみ＞



(図1)

20代から70代までの各20名、計120名から収集した成績データからベストフィットの近似(図1)を割り出しました。「**脳を鍛える大人のDSトレーニング**」の脳年齢チェックで測定できる脳年齢は、この近似式により、算出されたものです。

ニンテンドーDS 本体の操作方法

「脳を鍛える大人のDSトレーニング」は、ニンテンドーDSを横に持って、操作します。



START ボタン

トレーニングの途中で押すと、メニュー画面が表示されます。

タッチスクリーン

全ての操作はタッチスクリーンで行います。

※左利きの方は、タッチスクリーンが左に来るように向き替える必要があります。

音声入力マイク

音声入力するときを使用するマイクです。

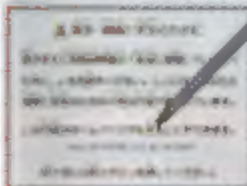
パワーボタン(電源)

ディスプレイ画面

操作の説明や、問題の内容を表示します。

●「脳を鍛える大人のDSトレーニング」の始め方

はじめに、DSの電源がOFFになっていることを確認してから、DSカード差込口に「脳を鍛える大人のDSトレーニング」のDSカードを、カチッと音がするまで差し込んでください。



DS本体の電源をONにすると左の画面が表示されます。内容を確認したらタッチスクリーンをタッチしてください。なお、電源をOFFにするときは、パワーボタンを長押ししてください。

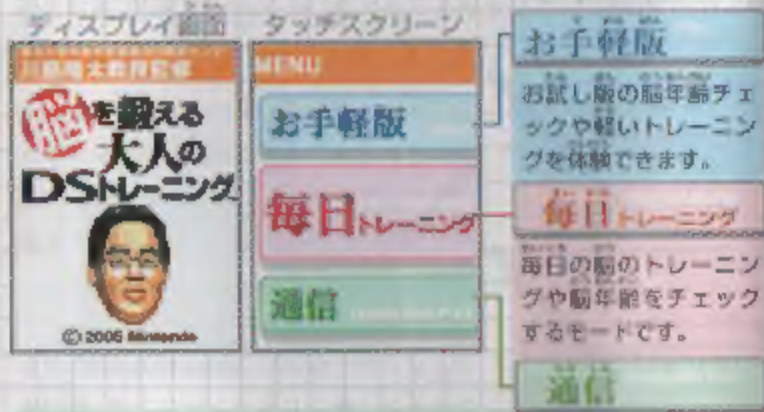


DSメニュー画面に表示される「のうをきたえるおとなのDSトレーニング」のパネルをタッチするとタイトル画面が表示されます。

DS本体起動モードをオートモードに設定している場合、この操作は必要ありません。詳しくはDS本体取扱説明書をご覧ください。

●モードの説明

「脳を鍛える大人のDSトレーニング」は、ディスプレイ画面に表示される説明とアドバイスに従って進行します。



- ・DSワイヤレス通信機能で計算トレーニングでの対戦ができます。
- ・お手軽版を他のニンテンドーDSにダウンロードすることができます。

ゲーム中に本体を閉じるとスリープモードになり、バッテリーパックの消費を抑えることができます。スリープモードは本体を開くと解除されます。

毎日トレーニング

●初めてトレーニングを行うとき

個人データを作成します。個人データは、自分の毎日の記録を保存しておくところで、最大4人まで作成することができます。

＜日付確認＞

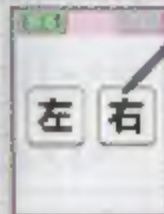
今日の日付を確認します。日付と時間が合っている場合は「はい」をタッチして次に進んでください。合っていない場合は「いいえ」をタッチします。



時間設定を変更する場合は、一度DS本体の電源をOFFにして、設定し直してください。時間設定の方法に関しては、DS本体の説明書をご覧ください。

＜利き手確認＞

利き手の確認をします。右利きの場合は「右」をタッチして次に進んでください。左利きの場合は「左」をタッチします。画面の指示に従って、タッチスクリーンの位置が左側になるようにニンテンドーDS本体を上下に持ち替えてください。



●現在の脳年齢測定

脳についての解説が終わると、現在の脳年齢を測定します。

脳年齢測定テストには、あなたの声で答えるテストがあるので、周りが静かで、あなたの声が出せる環境かどうかを確認します。声を出せる場合は「色彩識別」、声を出せない場合は「計算20」のテストが始まります。

- ・音声の認識率には個人差があり、特に小さな子供や女性の方が低かった場合、認識されにくい場合があります。
- ・お子様や、女性の方は声を少し低めに発音していただくと、認識しやすくなる場合があります。

＜色彩識別＞

あ お

この場合は「あか」と答えます

画面に表示される「色の名前」の「文字自体の色」をニンテンドーDS本体のマイクに向かって声を出して答えてください。答える色の種類は「あか」「あお」「きいろ」「くろ」の4色です。「色の名前」を答えるのではありませんので注意してください。

＜計算20＞

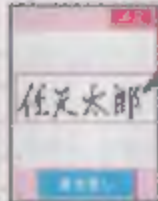
$$0 \times 3 = 0$$

$$11 - 8 =$$

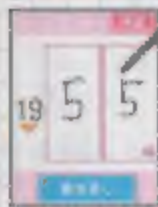
$$8 \times 4 =$$

ディスプレイ画面に表示される計算問題の答えをタッチスクリーンに、できるだけ速く書いてください。連続で20問出題されます。

●個人データの作成



テストが終了すると、個人データの名前を手書きで入力する画面になります。タッチスクリーンの枠内にタッチペンでサインをしてください。



「決定」にタッチすると生年月日入力画面になります。タッチスクリーンの枠内に生年月日の西暦の下二桁の数字をタッチペンで記入してください。2000年以降に生まれた方は、タッチスクリーンの「19」の表示の下三角をタッチし、表示を「20」に変更してください。記入したら「決定」をタッチします。

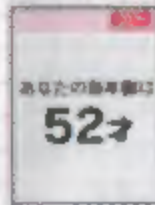


次に生まれた月を同様に記入し、その後生まれた日を記入し「決定」をタッチします。



確認画面が表示されますので、間違いがなければ「決定」をタッチして次に進んでください。変更したい場合は、「修正」にタッチするとサイン入力画面に戻ります。

●脳年齢判定の結果



現在の脳年齢を表示します。確認したら「個人データ選択へ」をタッチしてください。個人データ選択画面になります。

続けて脳のトレーニングをする場合は、登録した個人データにタッチしてください。ハンコカレンダー画面になります。

●各トレーニングの項目

最初に見えるトレーニングは3つですが、ある条件を満たすと項目が増えていきます。

計算20)

$0 \times 3 = 0$	
$11 - 8 =$	
$8 \times 4 =$	

簡単な計算問題が3問あり、正解すると次の項目に進めます。

計算100)

$14 - 8 = 6$	
$6 + 5 =$	
$11 - 6 =$	

計算問題が10問あり、正解すると次の項目に進めます。

名作音読

名作音読	1. 名作音読	2. 名作音読	3. 名作音読	4. 名作音読	5. 名作音読	6. 名作音読	7. 名作音読	8. 名作音読	9. 名作音読	10. 名作音読
------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	----------

名作音読は、名作の音声を聴きながら、読み進めることができます。読み進めると、読み進める箇所が赤く表示されます。

数値入力

数値入力	6 9	10 8
------	-----	------

ディスプレイ画面にある数値を入力し、正しい数値を入力すると、次の項目に進めます。

2文字入力

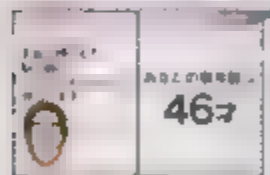
2文字入力	2文字入力	2文字入力	2文字入力	2文字入力	2文字入力	2文字入力	2文字入力	2文字入力	2文字入力	2文字入力
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

ディスプレイ画面にある2文字を入力し、正しい2文字を入力すると、次の項目に進めます。

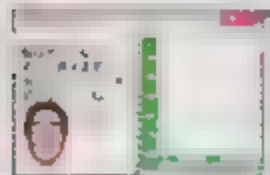
●脳年齢チェック



して下さいます。

[illegible]

をタッパしていただき、

[illegible]

船正崎子　　「今日は一日、一回もできませが
刑場の一回しか記録されません。」

●年齢別チェック項目

〈計算20〉 前半部固定でも登場。計算問題です。タッチスクリーンにでも入力し、答えを書いてください。

[illegible][illegible]

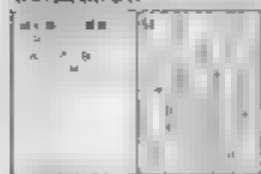
毎日 レコーダ

＜高速数え＞



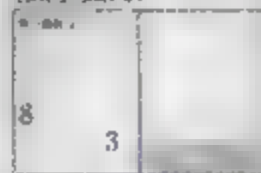
画面の数字をタッチすると、その数字の順に数え進むことができます。数え終わった後にタッチしてください。

＜順番練習＞



A → ア → H → イ → C → ク... という順番で数字をタッチしてください。順番が正しいかどうかを確認するために、数字の順番が正しいかどうかを確認してください。

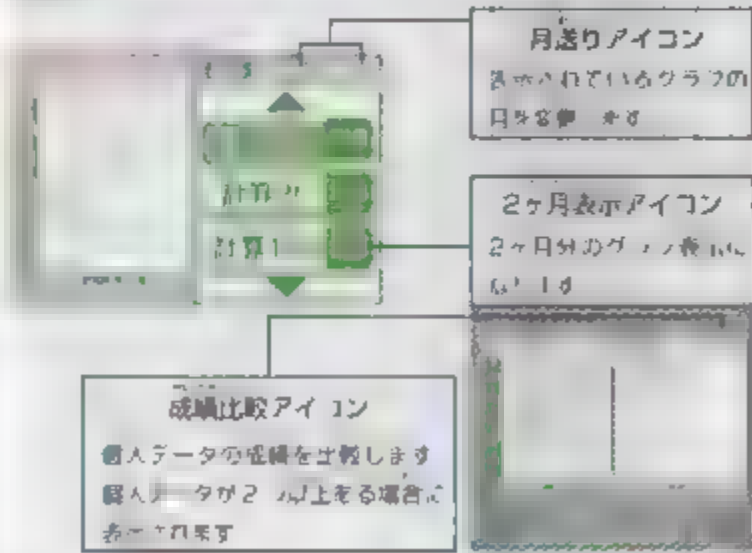
＜数字数え＞



画面の数字をタッチすると、その数字の順に数え進むことができます。数え終わった後にタッチしてください。

●グラフ

トレーニングや年齢の記録の推移をグラフで確認することができます。



●その他

＜設定の変更＞



右側にある「設定」ボタンをタップすると、設定画面が表示されます。

各項目のオン/オフを切り替えることができます。設定は、いつでも変更可能です。

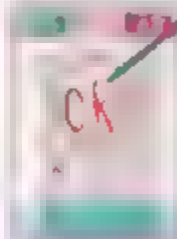


その他にもある機能を有効にすると、オリジナルのハンコデザインを作ることができます。私の「教授語録」を見ることができるようになりますよ。がんばってトレーニングしてくださいね！

＜サイン変更＞

サインをいつでも変更することができます。

＜オリジナルのハンコデザイン＞



右側にある「ハンコデザイン」ボタンをタップすると、「ハンコデザイン」画面が表示されます。ここでは、オリジナルのハンコデザインを描くことができます。描き終わったら、右下の「完了」ボタンをタップするとデザインが決定します。

オリジナルのハンコを設定すると、これまで押したハンコも全てオリジナルのデザインに変わります。

教授語録）

「教授語録」を見たい場合は、右下の「教授語録」ボタンをタップしてください。

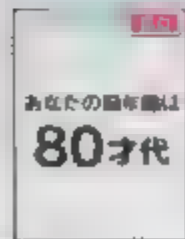
簡易版の脳年齢チェックやお手軽トレーニングを行うことができます。お友達の脳年齢をチェックしてみましょ

●お手軽脳年齢チェック

登録なしの胎児・胎年齢チェックをします



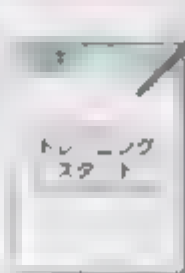
1. [Symbol] 2. [Symbol] 3. [Symbol] 4. [Symbol]

[illegible]

色を識別 かげんがふくまふ まつたけのこころ
 眼に配る光、おもてま 管轄のたつちの地獄で
 くらげをま 縫、ゆ け、く ちすこ、ま
 千軒散び、まー、 三回、く、ま

●お手軽トレーニング

※「第20」のトレーニングを体験できます。

[illegible][illegible]

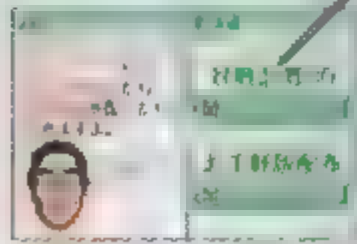
ソレントーDSのDSワイヤレス通信機能で、通信プレイを楽しむことができます。

DSワイヤレス通信「DSダウンロードプレイ」にて、P4とP4をお楽しみください。

●対戦計算30

計算ドリルは、解き易い問題から徐々に難しくしていきます。対戦するプレイヤーは、問題を解いていくことで、自分のレベルを上げていくことができます。また、対戦するプレイヤーは、自分のレベルを上げていくことができます。

＜親機の場合＞



対戦計算30にタッチします。タッチスクリーンに、エントリー画面が表示されます。

「対戦計算30」にタッチします。タッチスクリーンに、エントリー画面が表示されます。また、対戦するプレイヤーは、自分のレベルを上げていくことができます。また、対戦するプレイヤーは、自分のレベルを上げていくことができます。

左右

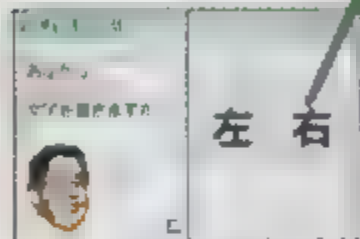
対戦計算30にタッチします。タッチスクリーンに、エントリー画面が表示されます。また、対戦するプレイヤーは、自分のレベルを上げていくことができます。また、対戦するプレイヤーは、自分のレベルを上げていくことができます。

10-6=

9+3=

対戦計算30にタッチします。タッチスクリーンに、エントリー画面が表示されます。また、対戦するプレイヤーは、自分のレベルを上げていくことができます。また、対戦するプレイヤーは、自分のレベルを上げていくことができます。

＜子機の場合＞



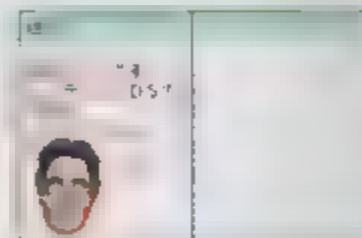
我儘の、マ、ワタシも、
い、ま、マ、
、利、
、
、
、

＜対戦開始＞

両プレイヤー、両プレイヤーの顔が「次へ」になります。両プレイヤーの顔は、「次へ」にタッチしてください。

「対戦計算 3D」を終了する場合は、Nintendo DSの本体の電源をOFFにしてください。

＜通電エラーが出た場合＞



ような画面が出た場合は、Nintendo DSの電源を
、して、も、

DSワイヤレス通信 (DSダウンロードプレイ) の方法

通信プレイの方法をお説明します。

■用意するもの

- ニンテンドーDS プレイする人数分の台数
- 「脳を鍛える大人のDSトレーニング」カード 1枚

準備作業 (準備) の手順

1. 本体の電源がOFFになっていることを確認し、本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。DSメニュー画面が表示されます。
3. 「のうをきたえるおとなのDSトレーニング」をタッチしてください。
4. 以後の操作方は、34、38ページをご覧ください。

通信作業 (プレイ) の手順

1. 本体の電源をONにしてください。DSメニュー画面が表示されます。
2. 「DSダウンロードプレイ」をタッチしてください。ゲームリスト画面が表示されます。
3. 「のうをきたえるおとなのDSトレーニング」をタッチしてください。ダウンロード確認画面が表示されます。
4. 正しければ「はい」をタッチしてください。1Pからデータのダウンロードを開始します。
5. 以後の操作方は、38、39ページをご覧ください。





ゲームリスト画面



ダウンロード確認画面

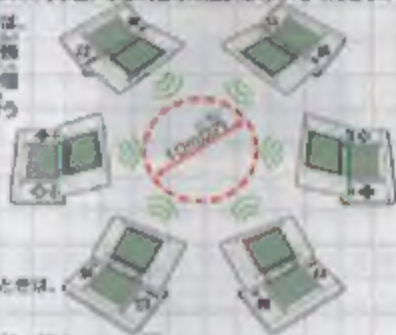
通信プレイに関するご注意

通信プレイに関して、次のことに注意してください。

- DSメニュー画面やゲームのメニューなどに表示されるアイコンは、DSワイヤレス通信機能対応を示すアイコン (DSワイヤレスアイコン) です。DSワイヤレスアイコンが表示されているメニューを選ぶと、ワイヤレス通信機能がONになります。無線通信が禁止されている場所 (航空機内・病院・電車・バス車内など) では、絶対に選択しないでください。
- 通信中の通信に表示されるアイコンは、通信の受信状態を示すアイコン (受信状態アイコン) で、4段階で表示します。受信電波が強いほど、快適な通信プレイを行うことができます。



ワイヤレス通信機能がONになっているときは、電波ランプが点滅の輝きます。



- 快適な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
 - ・ 本体同士の間隔は10m以内、もしくは受信状態アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離としてください。
 - ・ 本体同士は向き合うようにし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
 - ・ 電波干渉の原因となる機器 (ゲームボーイアドバンス専用ワイヤレスアダプター・ニンテンドーゲームキューブワイヤレスコントローラ・ウェブボードワイヤレスLAN・電子レンジ・コードレス電話など) によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。

プロフィール



東北大学未来科学技術共同研究センター教授

四島怪太

1959年干葉県干葉市生まれ。

東北大学医学部卒業。同大学院医学研究科修了。スウェーデン王国カロリンスカ研究所客員研究員、東北大学助手、講師を経て、現在同大学教授。医学博士。元文化審議会国語分科会委員。脳のどの部分にどのような機能があるのかを調べる「ブレインイメージング研究」の、日本における第一人者。

2015年12月15日 星期三 12:15:00

- | | |
|-------|---|
| 山田孝雄 | 夢人語／『夢人語』4（ちくま文庫）／サーベントの巻／『サーベント』2（ちくま文庫）／夢人語（岩波文庫） |
| 芥川龍之介 | 陸生門／父・導／野呂松人見／手巾／忠雄／『芥川龍之介全集 1』（ちくま文庫） |
| 太宰治 | ダス、グマイネ／石鏡／ヴィラ・レオの夢／海潮／『昭和・人間関係、昭和、流れメロス』（岩波文庫） |
| 北沢誠治 | セロ弾きのゴーシュ／オツベルと説／水戸川の毛皮／『セロ弾きのゴーシュ』（角川文庫） |
| 岡本かの子 | 霞よ愛／巴里の秋／巴里のむす子へ／『霞よ、愛』（メタロブ） |
| 林芙美子 | 田舎がえり／生糸／文学的小説化／『林芙美子精選集』（岩波文庫） |
| 森島武郎 | 歌にかけた兄妹／黒石を長んだ八っちゃん／僕の電子の心臓／『一頁の船輪』（岩波文庫） |
| 青木富太郎 | とんぼと花鳥／読書／舞の宴／大衆教育／『青木富太郎選集 4 巻』（岩波文庫） |
| 泉鏡花 | 富原屋／朝飯／『明治の文学第 10 巻』（筑摩書房） |
| 二葉亭四迷 | 花は情疑忌だ／予が學生の體面／『平凡。私は情疑忌だ』（興隆社文芸文庫） |
| 坂口雨庭 | 風立ちぬ／笑しぬ時／『風立ちぬ。笑しぬ時』（新潮文庫） |
| 島村抱花 | 夜行面會／凱旋歌／『外科遊、海城奇譚』（岩波文庫） |
| 島田寛 | 蘭字學紀／足跡旅行記／『空路の彼方に、足跡旅行記』（岩波文庫） |
| 岡本白駒 | 俳句／源氏父／『北龍野』（新潮文庫） |
| 長谷川幸延 | 編町／大井町／『編町』（岩波文庫） |
| 伊藤左馬 | 鳥城から／華店の手伝／『夢の花』（岩波文庫） |
| 夢野久作 | 名君忠之／空を飛ぶバサソル／『夢野久作全集 4』（ちくま文庫） |
| 堀田幸之助 | 天機萬草／麒麟／『天機萬草』（新潮文庫） |
| 紫式部 | 源氏物語／『全源氏物語上』（角川文庫） |
| 花崎紅蘭 | 金色夜叉／『金色夜叉』（新潮文庫） |
| 北村透谷 | 山崎筆記／『明治の文学第 10 巻』（筑摩書房） |
| 小杉多喜二 | 信心夜／『ザ・多喜二』（第三書房） |
| 柳川花枝 | 鐘出／『鐘出、一軒亭』（岩波文庫） |
| 萬石節橋 | 十二支考／『十二支考上』（岩波文庫） |
| 森田利雄 | 真矩／『真矩』（講談社文庫） |
| 中野実 | 季後／『季後、山月記』（新潮文庫） |
| 日本経済 | 華七捕物帳／『華七捕物帳（一）』（光文社文庫） |

スタッフクレジット

ディレクター	坂本秀一	デバッグ	佐本康浩
アシスタントディレクター	北村典子		森田 剛
	伊勢貞道		スーパーデジクラブ
デザイン	佐々 明	コーディネーティング	奥 亨徳
	三原祥雄		野 正樹
	大西 洋	スペシャルワフス	熊谷昭明
プログラミング	若月昌典		森田 浩
	川原清史		松岡俊典
データコンパレーション	西本裕二		藤井 隆雄
サウンドディレクター	米 越 孝		浅井 隆之
ミュージック	宮野幸孝子		沼田 孝樹
	中塚知人		小坂金太
マニュアルディクショ	木下 幸子		水口 真樹子
	中島 裕	ペリスペンシャルコンプス	藤田大智・木村孝雄
パッケージディクショ	松井 隆典		岡崎 隆之
プログラミングサポート	岡田 隆典	プロデューサー	西田 勝
	岡田 隆之	スーパーバイザー	宮崎 幸也
	岡田 隆之	エグゼクティブプロデューサー	伊藤 隆文
テクニカルサポート	向井 博樹		佐藤 剛
	岡田 隆之		

バックアップ機能に関するご注意

- このメモカードには、ゲームの進捗や保存状態をセーブし記録しておくバックアップ機能がついています。
- このメモカードは、メモカードの容量が満杯になると自動的にメモカードをフォーマットし、保存が止まります。メモカードの容量が満杯になると、ゲームの進捗や保存状態は消滅します。ご了承ください。
- メモカードの容量が満杯になると、ゲームの進捗や保存状態は消滅します。ご了承ください。
- メモカードの容量が満杯になると、ゲームの進捗や保存状態は消滅します。ご了承ください。

注意

任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び国外の著作権法によって罪に問われています。複製は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的利用を目的とする著作権上の権利を妨げるものではありません。また、この複製法も国内及び国外の著作権法によって保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo game or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および貸出は禁止されています。

任天堂株式会社 お客様ご相談窓口

【商品・販売・取り扱い・修理に関するお問い合わせ】

- 京西(本社) 〒601-0501 京都市南区上田町井立町11番地1 TEL:075/602-9611
- 東 京 〒111-0063 東京都台東区浅草橋5丁目21番4号 TEL:03/5620-2500
- 大 阪 〒531-0074 大阪市北区本庄1丁目13番9号 TEL:06/8376-5870
- 名 古 屋 〒451-0041 名古屋市西区榎下2丁目18番9号 TEL:052/571-2506
- 岡 山 〒700-0026 岡山市幸進町4丁目4番11号 TEL:086/252-2036
- 札 幌 〒060-0008 札幌市中央区北9条西1丁目2番地 TEL:011/812-6830

【修理品送り先】

任天堂サービスセンター(修理センター)

〒611-0042 京都府宇治市小倉町神楽田56番地 TEL:0774/26-3131

電話受付時間 月～金 午前9時～午後5時(土、日、祝日、会社休日は除く)
電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。

©1995 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED.

All Rights Reserved. All Rights Reserved. All Rights Reserved. All Rights Reserved. All Rights Reserved.

©1995 NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED. All Rights Reserved. All Rights Reserved. All Rights Reserved.

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンのフォントを主にソフトウェアに組み込んだフォントを使用しています。フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの各名称、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。

本製品は松下電器産業株式会社の脱字組立エンジンを使用しています。

本製品は松下電器産業株式会社の字面を文字組立エンジン「自由」を使用しています。自由は松下電器産業株式会社の登録商標です。

他の「自由」の字面は、互換性があります。

脱字組立エンジン